

un numéro spécial édité comme toujours par
michel feron, grand-place 7, b-4280 hanut/belgique
FHPubl 222 Décembre 1971

REGLES SPECIALES POUR LE JEU DE DIPLOMATIE PAR CORRESPONDANCE DANS "MOE-SHOESHOE"

1. Ces règles sont valables pour tous les jeux publiés dans Moeshoeshoe. D'éventuelles additions ou modifications pourront être publiées dans ce même fanzine.
2. Les règles utilisées dans les parties publiées dans Moeshoeshoe sont celles publiées en traduction française dans le n° xv de Moeshoeshoe. Cette traduction française sera ici plutôt que la version originale, du moins jusqu'à correction éventuelle de la traduction. Il est à noter que l'on tiendra compte de la lettre du règlement plutôt que de son esprit.
3. Des "variantes" pourront être utilisées. Dans ce cas, les règles spéciales à ces variantes sont publiées avant le début de la partie.
4. Tout cas non prévu par le règlement sera tranché souverainement par le Maître de Jeu. En particulier, s'il s'avère que, selon le règlement, la réussite d'un mouvement devrait entraîner son échec, ce mouvement échoue.
5. Toute erreur constatée dans l'adjudication des mouvements doit être signalée au Maître de Jeu avant la date-limite pour la saison suivante. Dans ce cas, si l'erreur est reconnue, un numéro spécial hors abonnement sera expédié aux joueurs, et une nouvelle date-limite sera fixée.
6. Chaque année de jeu comprend trois saisons, et donc cinq numéros du fanzine : printemps (mouvements) été (retraites) automne (mouvements) hiver (retraites). Les retraites sont également suivies d'ajustements (Constructions et Retraites). Une période de diplomatie d'une semaine suit immédiatement avant les mouvements de printemps et d'automne. Une autre période d'une semaine suit immédiatement avant les retraites et les ajustements, et débute pour les autres saisons d'une semaine. Bien entendu, si il n'y a pas de retraites ou d'ajustements, le numéro correspondant ne sera pas édité.
7. Les joueurs font parvenir avant le début du jeu la liste des 7 pays, dans l'ordre de leur préférence. Si un seul joueur demande un pays déterminé, il le reçoit. On tirera ensuite au sort l'ordre d'attribution aux autres joueurs. Chacun reçoit le premier pays encore libre figurant sur sa liste. (Il faut quand même bien que quelqu'un prenne l'Autriche-Hongrie...) Les joueurs doivent faire une liste de leurs 7 préférences, et faire une autre liste de leurs 7 dernières préférences.

8. Des feuilles spéciales sont remises aux joueurs pour l'envoi de leurs ordres. Les joueurs sont priés de les utiliser autant que possible. Il est nécessaire de compléter toutes les cases prévues sur ces feuilles. Un joueur peut toujours modifier ses ordres en en envoyant de nouveaux. Dans ce cas, il est conseillé de bien indiquer s'il s'agit d'un 2ème, 3ème,... envoi. A défaut, on tiendra compte du cachet de la poste.

9. Abréviations : en ce qui concerne les noms des provinces et mers, on est prié d'utiliser les abréviations publiées dans le n° xv de Moeshoe-shos. Autres abréviations : A = armée
F = flotte
A = attaque
S = supporte
C = convoie
M = se maintient sur place
En cas de doute, le mouvement échoue.
Prière d'écrire : A Ber-Pru; A War (S) A Ber-Pru plutôt que : A Ber-Pru (S) par A War.
On doit indiquer la nationalité des unités étrangères que l'on supporte ou convoie.

10. L'inscription à un jeu revient à 75 FB. Elle donne droit à l'abonnement gratuit jusqu'à la fin du jeu.

11. Dans le cas d'ordres illégaux, une unité ayant reçu l'ordre de se déplacer vers un espace existant sur le jeu, mais que l'unité ne peut atteindre (ex : P Pru-War, ou A Pie-Swi) sera considérée comme essayant de se déplacer, et ne pourra donc pas être supportée sur place. Una unité recevant l'ordre de se déplacer vers un espace n'existant pas sur le jeu (ex: A Par-Uruguay) ou celui d'effectuer une action non prévue au règlement (ex : A Bel mange un sachet de frites) sera considérée comme essayant de se maintenir et pourra donc être supportée sur place.

12. Si un joueur néglige d'envoyer des ordres pour une saison, il pourra être fait appel à un joueur de remplacement. Celui-ci sera invité à envoyer des ordres pour la saison suivante. Si le joueur original manque la seconde saison, le joueur de remplacement prend définitivement le contrôle du pays en question. Le premier joueur perd dans ce cas le droit de réclamer le montant de son inscription, et son abonnement s'arrête au moment où il aura reçu douze numéros. Le second joueur est d'office abonné gratuitement jusqu'à la fin du jeu.

13. Toute tentative de tromper le Maître de Jeu sera sanctionnée par l'expulsion du jeu.

14. Les communiqués de presse sont publiés dans la mesure du possible. Le Maître de Jeu peut limiter les communiqués à une page par joueur. En principe, il n'est pas publié de communiqués lors des saisons d'été, d'hiver ou d'ajustements. On ne garantit pas la parution immédiate des communiqués parvenant très peu de temps avant la date-limite.